



The Virtual Identity of Play Together Players on Instagram

Identitas Virtual Pemain Play Together di Instagram

OPEN ACCESS

ISSN 2541-2841 (online)
ISSN 2302-6790 (print)

Edited by:

Didik Hariyanto

*Correspondence:

augustin.mustika.ilkom@upnjatim.ac.id

Citation:

Oidhia Laura, Augustin Mustika Chairil (2025). Identitas Virtual Pemain Play Together di Instagram. 14 (1)

Doi:10.21070/kanal.v14i1.1861

Oidhia Laura^{1*}, Augustin Mustika Chairil²

¹⁻² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Indonesia

Abstract

The development of digital technology and the popularity of online games provide opportunities for generation Z to build virtual identities that go beyond their real lives. This study discusses how Play Together players construct and present their virtual identities on Instagram by applying the concepts of social identity, selective self-presentation, and context collapse. This research uses a descriptive qualitative approach with a virtual ethnography method, involving observation participant and in-depth interviews with generation Z Play Together players. The focus is to understand how players build, negotiate, and represent their virtual identities in digital spaces, and what factors influence these processes. The results show that players actively select aspects of their identities to display and adapt them to diverse audiences on Instagram, while still maintaining traits of their real-life selves. This process is influenced by interactions within virtual communities, personal experiences, and strategies to manage overlapping audiences. Virtual identity for generation Z is proven to be flexible, situational, and closely connected to the dynamics of social interaction in the digital world.

Keywords: Virtual Identity, Play Together, Instagram, Selective Self-Presentation, Generation Z, Virtual Community

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dan popularitas game online membuka peluang bagi generasi Z untuk membangun identitas virtual yang melampaui kehidupan nyata. Penelitian ini membahas bagaimana pemain game Play Together membentuk dan menampilkan identitas virtual mereka di Instagram dengan menggunakan teori identitas sosial, selective self-presentation, dan dengan konsep *context collapse*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode etnografi virtual, melalui observasi partisipasi dan wawancara mendalam terhadap pemain Play Together generasi Z. Fokus penelitian ini adalah memahami cara pemain membangun, menegosiasikan, dan merepresentasikan identitas virtual di ruang digital. Serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain secara aktif memilih aspek identitas yang ingin ditampilkan dan menyesuaikan dengan audiens beragam di Instagram, sekaligus mempertahankan ciri diri mereka di dunia nyata. Proses ini dipengaruhi oleh interaksi komunitas virtual, pengalaman pribadi, serta strategi menghadapi tumpang tindih audiens. Identitas virtual bagi generasi Z terbukti bersifat fleksibel, situasional, dan terhubung erat dengan interaksi sosial di dunia digital.

Kata Kunci: Identitas Virtual, Play Together, Instagram, Selective Self-Presentation, Generasi Z, Komunitas Virtual

PENDAHULUAN

Salah satu jenis game online yang memberikan kebebasan pada pemain untuk menciptakan dan mengostumisasi avatar sebagai representasi diri mereka di dunia virtual adalah *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). Avatar ini dapat menjadi refleksi dari identitas asli pemain atau berfungsi sebagai bentuk ekspresi diri yang berbeda dan terpisah dari realitas kehidupan mereka (Riyan Maulana, 2024). Identitas virtual yang terbentuk dalam permainan tidak sekadar menjadi perpanjangan diri, tetapi juga dapat berfungsi sebagai medium eksplorasi identitas yang bersifat dinamis dan situasional. Identitas virtual dalam konteks tersebut yang dikembangkan dalam game online tidak hanya terbatas dalam lingkungan game itu sendiri, melainkan juga diperluas ke platform digital lainnya, seperti media sosial. Banyak pemain yang tidak sekadar berinteraksi dalam ruang virtual game, tetapi juga mendokumentasikan pengalaman mereka serta membangun komunitas di luar permainan melalui media sosial, salah satunya Instagram. Fenomena ini tampak jelas dalam komunitas pemain *Play Together*, di mana para pemain memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menampilkan dan memperkuat identitas virtual mereka.



Gambar 1. Contoh akun pemain Play Together di Instagram
Sumber: Akun instagram @2933jpeg, @page.perse, @pt.caramel0

Pemain *Play Together* secara khusus mengelola akun Instagram untuk mendokumentasikan aktivitas mereka dalam game. Akun-akun ini tidak hanya menjadi tempat berbagi pengalaman bermain, tetapi juga berfungsi sebagai sarana interaksi dengan komunitas pemain lain sekaligus alat untuk membangun dan mempertahankan identitas virtual mereka di luar lingkungan game. Konten yang diunggah mencerminkan berbagai aspek kehidupan virtual, seperti interaksi sosial dengan antar pemain, partisipasi dalam *event* khusus, hingga membagikan momen pencapaian dalam game. Bagi generasi Z, Instagram tidak hanya berperan sebagai ruang berbagi pengalaman, tetapi juga platform untuk mereproduksi dan mengadaptasi tren digital ke dunia game. Sebagian pemain bahkan terlibat dalam aktivitas roleplay, seperti merekonstruksi adegan drama atau video musik menggunakan avatar dan lingkungan dalam game. Selain itu, mereka juga membuat konten adaptasi Reels dan TikTok yang dikonseptualisasikan ulang dengan elemen game sebagai medianya. Fenomena ini menunjukkan bahwa bagi banyak pemain, game online tidak hanya sekedar aktivitas rekreatif, melainkan juga ruang kreatif untuk menciptakan narasi dan memperkuat identitas virtual

mereka di ranah digital yang lebih luas.



Gambar 2. Contoh konten adaptasi dari pemain *Play Together*
Sumber: Akun Instagram @luifera_pt, @2933jpeg, @__jypt, @cemetcau)

Sebagai game yang dikembangkan oleh Haegin Co., Ltd. *Play Together* memberikan konsep *metaverse* yang memungkinkan pemain untuk menjalani kehidupan virtual secara bebas. Game ini memiliki berbagai fitur yang mendukung pembentukan identitas virtual, seperti kostumisasi avatar, mendesain rumah, serta partisipasi dalam aktivitas sosial di dalam game, termasuk menghadiri *party* atau mengikuti *event* khusus. Sejak dirilis pada tahun 2021, *Play Together* telah mencapai lebih dari 200 juta unduhan di seluruh dunia. Game ini tersedia di berbagai platform, termasuk Android, iOS, macOS, dan Steam, sehingga memudahkan akses bagi pemain dengan perangkat yang berbeda. Selain itu, *Play Together* juga mendapatkan perhatian dari berbagai kreator konten, termasuk YouTuber gaming Indonesia, Ani Nurhayani, yang memiliki 10 juta subscriber, pernah membahas game ini di kanalnya, dan YouTuber Leika Gaming di kanalnya hingga berhasil meraih 1,8 juta views.

Identitas virtual sendiri merupakan representasi diri yang dibangun individu melalui avatar, nama pengguna, interaksi, dan konten yang ditampilkan di ruang digital. Menurut Nagy & Koles (2014), identitas virtual terbentuk melalui kombinasi faktor personal, sosial, relasional, dan material. Konsep ini diperkuat oleh (Gabarnet et al., 2022) yang menemukan bahwa individu memanfaatkan anonimitas internet untuk mengeksplorasi berbagai aspek identitas mereka, baik untuk menciptakan versi ideal dari diri mereka sendiri maupun dengan bereksperimen dengan identitas yang sama sekali berbeda dari kehidupan nyata. Fenomena pembentukan dan penampilan identitas virtual dalam game *Play Together* ini juga dapat dipahami melalui Teori Identitas Sosial oleh Tajfel & Turner (1986). Teori ini menjelaskan bahwa identitas sosial merupakan bagian dari konsep diri individu yang berasal dari keanggotaannya dalam kelompok tertentu (*in-group*), yang dibedakan dari kelompok lain (*out-group*). Dalam konteks ini, pemain *Play Together* membentuk *in-group* melalui komunitas di dalam game maupun di media sosial, sehingga keanggotaan tersebut tidak hanya memberikan rasa memiliki, tetapi juga memperkuat identitas virtual mereka di ranah digital.

Dua penelitian terdahulu menunjukkan bagaimana identitas virtual dikonstruksi dalam platform yang berbeda,

seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Sekarjati & Palupi (2023) mengenai presentasi diri pengguna ZEPETO menemukan bahwa dalam dunia virtual berbasis avatar, individu membangun identitas mereka berdasarkan tiga aspek utama: (1) menciptakan identitas baru yang secara konsisten dipertahankan, (2) menyesuaikan identitas virtual dengan diri fisik mereka di dunia nyata, dan (3) membentuk identitas berdasarkan ekspektasi atau persepsi orang lain. Artinya, identitas virtual dalam ZEPETO tidak hanya sekadar alat representasi, tetapi juga menjadi bagian dari strategi sosial yang digunakan individu untuk menyesuaikan diri dengan komunitas digital. Sementara itu, penelitian Hariyono & Arviani (2024) tentang konstruksi identitas virtual dalam *GTA V RP* menunjukkan bahwa pemain mengonstruksi identitas mereka melalui elemen-elemen seperti nama, peran, kostumisasi tubuh virtual, pakaian, kendaraan, serta interaksi sosial di dalam game. Identitas yang dibangun dalam dunia *GTA V RP* tidak sepenuhnya berbeda dari identitas pemain di dunia nyata, tetapi lebih berfungsi sebagai sarana untuk mengeksplorasi peran dan pengalaman yang tidak dapat mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa identitas virtual terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan digital, tetapi dengan pendekatan yang berbeda. Pengguna ZEPETO lebih menekankan pada penciptaan avatar sebagai ekspresi diri dan identitas sosial dalam komunitas berbasis estetika digital, sedangkan pemain *GTA V RP* membangun identitas mereka melalui peran dan skenario yang lebih kompleks dalam dunia virtual yang menyerupai realitas. Meskipun berbeda dalam bentuk, kedua penelitian ini menunjukkan bahwa identitas virtual adalah hasil dari negosiasi antara diri individu, lingkungan digital, dan komunitas tempat mereka berinteraksi.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai identitas virtual dalam game, penelitian yang secara spesifik membahas bagaimana identitas pemain game dikonstruksi dan diperkuat melalui media sosial masih tergolong terbatas. Novelty dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana pemain game *Play Together* membangun, menampilkan, dan memperluas identitas virtual mereka ke Instagram sebagai ruang. Penelitian ini menjadi signifikan karena tidak hanya mengungkap bagaimana Generasi Z menavigasi identitas mereka dalam dunia digital, tetapi juga bagaimana media sosial berperan dalam memperluas representasi identitas virtual yang sebelumnya terbentuk dalam game online.

Fenomena ini semakin diperkuat dengan perkembangan media sosial yang memungkinkan individu memiliki lebih dari satu akun dalam satu platform dan masing-masing dengan persona yang dapat berbeda-beda. Media sosial tidak hanya digunakan sebagai media sarana komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai ruang bagi individu untuk bereksperimen dengan identitas yang mereka bangun. Di sinilah batas antara dunia virtual dan dunia nyata mulai kabur, karena identitas dalam dunia game dikembangkan ke ruang media sosial dan menjangkau komunitas lebih luas. Fenomena ini berkaitan erat dengan salah satu aspek utama dalam pembentukan identitas digital, yaitu *Selective Self-Presentation*. Teori ini menjelaskan proses pemilihan aspek-aspek tertentu dari diri individu untuk ditampilkan dalam ruang digital guna mengontrol kesan yang diinginkan. *Selective Self-Presentation*

dikembangkan dalam model *Hyperpersonal Communication* oleh Walther (2007), yang menjelaskan bahwa dalam komunikasi berbasis komputer (*computer-mediated communication* atau CMC), pengguna memanfaatkan fitur teknologi untuk mengedit, menyusun, dan menyaring informasi. Walther mengadaptasi konsep dramaturgi Goffman tentang *front stage* dan *back stage* dalam konteks digital, di mana *front stage* merujuk pada bagaimana individu menampilkan identitas digital mereka di ruang publik, sedangkan *back stage* menjadi ruang untuk bersikap lebih santai dan otektik tanpa harus mempertahankan citra tertentu. Selain itu, pengguna CMC juga menerapkan strategi *Impression Management* yang lebih selektif dibandingkan komunikasi tatap muka karena teknologi memungkinkan mereka mengontrol pesan, mengedit kata-kata, dan memilih informasi yang ingin ditampilkan.

Strategi ini terlihat jelas dalam penggunaan media sosial seperti Instagram, yang memberikan penggunanya keleluasaan untuk mengelola akun mereka dan dapat menunjukkan sisi yang mereka ingin perlihatkan tanpa harus mencerminkan diri mereka yang sebenarnya. Namun, kehadiran audiens yang beragam dalam satu platform ini menyebabkan *Context Collapse*, di mana batas-batas antara kelompok audiens menjadi kabur, sehingga individu tidak bisa menyesuaikan penampilan dirinya secara spesifik terhadap satu jenis audiens saja (Marwick & Boyd, 2011). Marwick dan Boyd menjelaskan bahwa pengguna media sosial tidak pernah tahu secara pasti siapa saja yang membaca konten mereka. Oleh karena itu, mereka membentuk *imagined audience*, yaitu bayangan audiens ideal yang menjadi dasar dalam memilih kata, gaya, dan topik yang ditampilkan. Duguay (2016) mengidentifikasi dua strategi utama yang dilakukan individu untuk menghadapi *context collapse*. Strategi pertama adalah menyesuaikan penampilan diri untuk memenuhi ekspektasi audiens, melalui *self-censorship* (menyaring kata dan konten untuk menghindari konflik), pemantauan dan penyuntingan informasi agar sesuai norma sosial, serta penggunaan sinyal tersirat (*coded signals*) yang hanya dipahami kelompok audiens tertentu. Strategi kedua adalah segmentasi audiens sebagai upaya menghindari keruntuhan konteks, seperti mengatur privasi konten, membatasi koneksi sosial, menggunakan akun alternatif, memilih platform sesuai konteks sosial, hingga berpindah ke ruang privat melalui *direct message* atau DM. Hal ini memengaruhi bagaimana pemain menampilkan identitas mereka, karena mereka harus mempertimbangkan bagaimana kontennya akan diterima oleh berbagai kelompok audiens sekaligus, terutama bagi Generasi Z yang sangat terhubung dengan ekosistem digital, membuka kemungkinan terjadinya penyaluran identitas digital ke dalam kehidupan sehari-hari. Kehidupan mereka sangat erat kaitannya dengan perangkat teknologi, media sosial, dan berbagai bentuk interaksi berbasis daring.

Ketergantungan terhadap teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan sosialisasi, tetapi juga sebagai ruang bagi mereka untuk membangun dan menampilkan identitas yang diinginkan (Seemiller & Grace, 2018). Banyak pemain yang menganggap game sebagai bentuk *escapism*, yaitu cara untuk meredakan stres dan

melupakan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata. Tidak seperti aktivitas pasif seperti menonton televisi atau membaca buku, game online menawarkan keterlibatan langsung dan interaksi aktif, sehingga memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan imersif (Riyan Maulana, 2024). Dalam beberapa kasus, keterlibatan yang berlebihan dalam game dapat memengaruhi pola interaksi sosial pemain di dunia nyata, mengurangi intensitas hubungan interpersonal secara langsung, serta menggeser cara mereka membangun dan memahami identitas diri (Twenge, 2017). Identitas virtual menjadi bagian dari ekspresi diri yang autentik, bahkan dapat memberikan rasa percaya diri atau ruang aman yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Namun, disisi lain keterikatan yang berlebihan terhadap identitas virtual juga berpotensi menimbulkan jarak sosial, konflik identitas, atau pergeseran nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam cakupan yang lebih luas, ruang siber secara fundamental telah mengubah cara manusia memahami dan menjalani kehidupan mereka. Dunia siber menciptakan realitas baru di mana batasan antara kehidupan nyata dan digital semakin kabur. Tidak adanya aturan yang ketat dalam ruang digital memungkinkan interaksi sosial berlangsung dengan kebebasan yang lebih besar, di mana individu memiliki otonomi yang lebih luas dalam menentukan bagaimana mereka ingin menampilkan diri (Piliang, 2012). Media sosial dan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai arena bagi individu untuk membentuk, mengontrol, dan menegosiasikan identitas mereka dalam lingkungan yang terus berkembang.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemain Generasi Z membangun dan mengekspresikan identitas virtual mereka melalui game online *Play Together*, serta mengeksplorasi peran media sosial, khususnya Instagram, dalam memperkuat representasi diri tersebut di ruang digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis bagaimana identitas virtual yang dikonstruksi dalam lingkungan game dan media sosial memengaruhi cara pemain memahami diri mereka, membentuk interaksi sosial, serta menavigasi identitas mereka di kehidupan nyata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana teknologi digital, game, dan media sosial berperan dalam membentuk interaksi sosial serta dinamika identitas di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode etnografi virtual. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman individu atau kelompok, termasuk perilaku, motivasi, dan tindakan mereka. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk uraian naratif, dengan pendekatan Ilmiah untuk menggali makna di balik fenomena tersebut (Moleong, 2017). Metode etnografi virtual dipilih karena fokus penelitian ini berada dalam konteks ruang digital. Etnografi virtual memandang fenomena daring sebagai potongan realitas semata, tidak menggambarkan bagaimana sesungguhnya kehidupan itu berlangsung (Hine, 2012). Lebih lanjut, etnografi virtual tidak hanya tentang mengamati interaksi daring, tetapi juga tentang memahami bagaimana internet itu sendiri

dibentuk, dipahami, dan dijalani oleh penggunanya. Batas antara daring dan luring tidak terlalu jelas, karena aktivitas online seringkali berhubungan erat dengan konteks kehidupan nyata penggunanya. Sedangkan Nasrullah, (2017) menjelaskan bahwa etnografi virtual merupakan metode yang digunakan untuk memahami pola-pola sosial dan budaya para pengguna internet dalam ruang siber. Penggunaan metode ini dianggap relevan untuk menjelaskan bagaimana pemain *Play Together*, khususnya untuk Generasi Z membentuk dan menampilkan identitas virtual mereka. Lebih jauh, metode ini juga memungkinkan peneliti mengamati proses interaksi sosial digital, baik yang terjadi di dalam game maupun di platform media sosial seperti Instagram. Dengan etnografi virtual, peneliti dapat secara langsung terlibat dalam ruang digital yang digunakan pemain lain untuk berkomunikasi, berinteraksi, serta mengekspresikan identitas mereka.

Penelitian ini dilakukan di ruang digital, khususnya pada game *Play Together* dan media sosial Instagram. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas para pemain dalam game dan bagaimana mereka merepresentasikan diri dari Instagram, baik melalui akun pribadi maupun akun komunitas. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Januari hingga Mei 2025, yang mencakup tahap observasi virtual, pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan analisis data.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Observasi partisipatif dilakukan dengan cara peneliti aktif menjelajahi komunitas virtual pemain *Play Together* di Instagram, mempelajari aktivitas para pemain, serta keterlibatan mereka dalam berbagai acara komunitas. Melalui observasi ini, peneliti berupaya memahami dinamika sosial, simbol-simbol identitas, serta praktik representasi diri yang muncul di ruang digital tersebut. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan 6 pemain yang aktif membagikan konten terkait game *Play Together* di Instagram.

Informan	Inisial Nama	Jenis Kelamin	Usia	Domsili	Lama Bermain
Informan 1	T	P	22	Jakarta	1 Tahun
Informan 2	J	P	23	Jakarta	1 Tahun
Informan 3	J	P	25	Banten	2 Tahun
Informan 4	A	L	25	Palembang	2 Tahun
Informan 5	B	L	26	Bali	2 Tahun
Informan 6	R	L	28	Makassar	2 Tahun

Gambar 3. Tabel Informan

Sumber: Data primer, 2025

Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih jauh pemaknaan identitas virtual yang mereka bangun, alasan di balik representasi tersebut, serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial maupun emosional mereka.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap melalui empat level:

1. Level Ruang Media (Media Space)

Pada tahap ini, peneliti terlibat secara langsung dalam menjelajahi akun-akun pemain, memahami struktur dan fitur Instagram, serta bagaimana pemain menggunakan platform ini untuk membentuk jaringan sosial.

2. Level Dokumen Media (Media Archive)

Peneliti melihat konten digital sebagai teks yang mengandung makna budaya. Data seperti caption, hashtag, visual avatar, video gameplay, dan highlight dianalisis untuk mengungkapkan ideologi, nilai-nilai komunitas, serta simbol-simbol identitas virtual yang berulang. Peneliti mengaitkan teks ini dengan konteks sosial di dalam komunitas digital, termasuk dinamika interaksi antarpemain.

3. Level Objek Media (Media Object)

Peneliti menganalisis aktivitas dan interaksi para pengguna, seperti bentuk konten yang mereka bagikan, gaya penyampaian, intensitas interaksi (likes, komentar, story, dan lain-lain), serta pola representasi identitas melalui avatar atau narasi caption. Fokus utama adalah pada tindakan-tindakan digital dan cara pemain membentuk identitasnya melalui objek digital yang mereka hasilkan.

4. Level Pengalaman (Experiential Stories)

Melalui wawancara mendalam, peneliti menggali pengalaman subjektif para pemain, terutama bagaimana mereka memaknai identitas virtual yang dibangun di dunia game dan media sosial. Pengalaman ini dianalisis sebagai jembatan antara dunia virtual dan dunia nyata, untuk memahami dampak sosial dan emosional dari representasi identitas mereka.

HASIL DAN DISKUSI

1. Komunitas Virtual *Play Together* di Instagram

Instagram pada awalnya digunakan oleh pemain *Play Together* sebagai sumber informasi mengenai pembaruan dan *event* dalam game. Seiring waktu, fungsinya berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang aktif, memungkinkan pemain untuk saling terhubung, berkenalan, dan membangun komunitas secara lebih personal di luar game. Akun Instagram resmi dari game ini dalam komunitas *Play Together* memegang peran penting sebagai sumber utama informasi. Akun tersebut secara rutin membagikan pembaruan terkait fitur baru, *event*, dan pengumuman penting lainnya. Tidak hanya akun resmi, kehadiran partner creator juga turut memperkuat penyebaran informasi di kalangan pemain. Partner creator merupakan individu yang bekerja sama dengan pihak *Play Together* untuk membuat dan menyebarkan konten terkait game. Mereka cukup aktif di Instagram dan menjadi perantara antara pihak pengembang dan komunitas pemain. Dengan begitu, para pemain menjadi lebih mudah dalam mengakses informasi terbaru yang berkaitan dengan permainan.

Selain sebagai pusat informasi, Instagram juga menjadi jembatan komunikasi antarpemain. Beberapa informan menjelaskan bahwa melalui Instagram, mereka dapat berinteraksi dengan pemain lain yang sebelumnya sulit dijangkau di dalam game. Seperti saling membagikan momen kebersamaan melalui fitur tag dan berkolaborasi dalam sebuah konten. Meskipun tidak semua pemain aktif dalam kolaborasi konten, sebagian tetap menjaga interaksi mereka melalui fitur sederhana seperti komentar atau reaksi di story. Hal ini disampaikan oleh Informan 5 yang lebih sering berinteraksi dengan antar pengguna melalui *reaction* dan komentar karena keterbatasan waktu dalam bermain game.

Fenomena aktivitas komunitas pemain *Play Together* di

Instagram selaras dengan konsep komunitas virtual yang dijelaskan oleh Herawati (2014). Para pemain tidak hanya membangun identitas virtual dalam game, tetapi juga menciptakan ruang sosial yang berjalan paralel melalui media sosial. Instagram menjadi perpanjangan dunia virtual dalam game ke ranah sosial digital yang lebih luas, di mana pemain dapat berinteraksi, berkoordinasi, dan membentuk hubungan sosial yang signifikan tanpa terikat jarak geografis.

Sama halnya dengan aplikasi Discord pada komunitas gamer lain seperti yang dijelaskan Sufah et al. (2023) dalam penelitiannya, Instagram dalam komunitas *Play Together* berfungsi sebagai sarana komunikasi fleksibel. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki Instagram, seperti direct message (DM), grup DM, kolom komentar, dan story, memberikan ruang yang luas bagi para pemain *Play Together* untuk menjalin koneksi sosial lebih erat. Melalui interaksi di Instagram, pemain tidak hanya saling mengenal, tetapi juga membentuk kelompok pertemanan dan kelompok bermain secara lebih personal. Kedekatan yang terbangun di Instagram sering kali berujung pada pembentukan grup kecil atau grup besar melalui DM. Fitur ini digunakan untuk berbagai tujuan, seperti diskusi tentang game, berbagi informasi terbaru, hingga sekadar berbincang santai. Interaksi yang terjadi pun tidak terbatas pada pemain yang sudah dekat sebelumnya, tetapi juga mencakup mereka yang baru dikenal lewat balasan story atau komentar. Beberapa informan menjelaskan bahwa meskipun tidak semua pemain selalu aktif dalam mengikuti komunitas atau akun resmi *Play Together*, mereka tetap berinteraksi melalui grup yang mereka bentuk sendiri bersama teman-teman virtualnya. Pembentukan grup melalui DM ini agar memudahkan mereka berdiskusi seputar game atau bahkan interaksi di luar game.

Selain membentuk interaksi personal dan kelompok kecil melalui fitur Instagram, para pemain *Play Together* juga membentuk komunitas yang lebih besar dan terorganisir dalam bentuk “fams” (keluarga virtual). Fams menjadi wadah bagi pemain untuk membangun kedekatan, mempermudah koordinasi saat bermain, serta memberikan rasa kebersamaan dalam komunitas yang lebih terstruktur. Beberapa fams bahkan memiliki akun Instagram khusus yang digunakan untuk membagikan kegiatan internal, mengumumkan *event*, atau sekadar menjaga komunikasi antaranggota.



Gambar 4. beberapa akun Instagram fams di komunitas *Play Together*
Sumber: Data primer, 2025

Salah satu informan yang mengambil inisiatif untuk membentuk fams menjelaskan tujuan dirinya membentuk fams adalah untuk membangun suasana yang lebih akrab serta membantu pemain lain yang mungkin merasa sungkan untuk memulai interaksi secara langsung di dalam game. Selain itu aktivitas di dalam fams cukup bervariasi, meskipun tidak selalu aktif setiap saat. Interaksi biasanya meningkat saat ada hari peringatan khusus atau kegiatan khusus yang berkaitan dengan fams. Kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam fams meliputi obrolan random, bermain bersama dan membuat pertemuan-pertemuan kecil yang biasanya berkaitan dengan famsnya seperti membahas adanya peraturan baru. Selain diskusi dan koordinasi internal, fams juga kerap mengadakan kegiatan yang melibatkan seluruh anggotanya, terutama saat momen-momen spesial. Tidak jarang juga anggota fams mengadakan pertemuan langsung atau meet up di dunia nyata, mengadakan kuis, giveaway, atau membuat konten bersama yang kemudian dibagikan melalui akun Instagram mereka. Salah satu bentuk aktivitas komunitas yang aktif dilakukan oleh pemain *Play Together* adalah penyelenggaraan berbagai *event*. Event ini tidak hanya menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan antar pemain, tetapi juga memanfaatkan fitur Instagram sebagai bagian penting dari mekanisme partisipasinya. Pemain kerap diminta untuk melakukan like, repost, membagikan konten, hingga berkomentar di unggahan tertentu sebagai syarat mengikuti *event*.



Gambar 5. Postingan untuk *event* lomba memancing, giveaway, dan lomba music video

Sumber: @kangcuan_pt, @marcad.mart, @pt.cellino

Kehadiran *event* dinilai dapat meningkatkan motivasi dan rasa antusias, terutama karena beberapa *event* menawarkan hadiah menarik, termasuk uang tunai. Beberapa pemain bahkan pertama kali bergabung dalam komunitas virtual ini berkat daya tarik *event* dengan hadiah utama. Jenis *event* yang diselenggarakan pun beragam, mulai dari aktivitas yang terkait langsung dengan game, seperti memancing atau game party, hingga kegiatan lain seperti giveaway, lomba pembuatan MV (*Music Video*), dan tantangan-tantangan kreatif. Bagi sebagian pemain, keikutsertaan dalam *event* tidak hanya semata-mata karena hadiah, tetapi juga sebagai sarana untuk bersenang-senang bersama teman, meskipun *reward* yang ditawarkan tetap menjadi daya tarik tersendiri.



Gambar 6. Salah satu penjualan jasa di komunitas *Play Together*
Sumber: @masfand.pt dan @kangcuan_pt

Perkembangan komunitas *Play Together* di Instagram tidak hanya memberikan dampak pada aspek sosial dan hiburan, tetapi juga mendorong munculnya aktivitas ekonomi kreatif di kalangan pemain. Banyak pemain memanfaatkan platform ini untuk mempromosikan berbagai layanan terkait game, seperti jasa top up, joki permainan, hingga jasa ilustrasi berupa tracing karakter avatar dalam game. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial berperan dalam membentuk ekosistem ekonomi di dalam komunitas digital. Beberapa pemain memulai usaha jasa tersebut dari kebutuhan pribadi atau inisiatif membantu teman, yang kemudian berkembang menjadi layanan berbayar dan cukup dikenal di antara anggota komunitas. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Pradhana (2021) yang menyoroti peran media sosial seperti Instagram dan WhatsApp dalam mendukung komunikasi komunitas virtual. Pada konteks *Play Together*, Instagram difungsikan untuk menyebarkan informasi *event*, mengatur jadwal bermain bersama, membangun rasa kebersamaan, bahkan membuka peluang ekonomi kreatif melalui jasa joki dan tracing art.

2. Instagram Sebagai Pembentukan Identitas Virtual

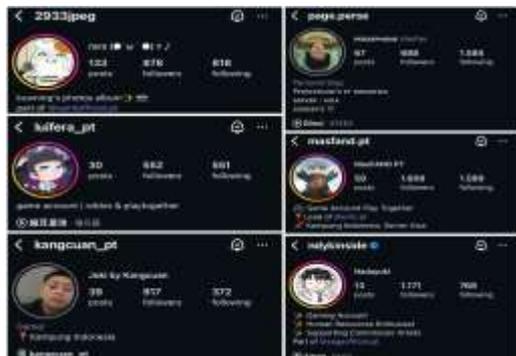
Instagram sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya menjadi pusat aktivitas sosial para pemain *Play Together* di luar ruang game. Instagram yang lebih dari sekedar media komunikasi juga berfungsi sebagai media utama pembentukan identitas virtual, di mana para pemain dapat membangun, menyusun ulang, dan menampilkan versi diri yang mereka pilih secara bebas. Pembuatan akun Instagram khusus oleh pemain *Play Together* tidak hanya sekedar mengikuti tren komunitas, tetapi juga menjadi ruang pembentukan persona digital yang berbeda dari identitas asli mereka. Sebagian besar pemain membuat akun baru tidak hanya untuk memisahkan kehidupan pribadi dengan aktivitas bermain, tetapi juga agar dapat menampilkan karakter virtual mereka secara lebih utuh.



Gambar 7. Beberapa profil akun Instagram para para pemain *Play Together*
 Sumber: Data primer, 2025

Pemain *Play Together* di Instagram umumnya memiliki ciri khas pada username mereka, yaitu dengan menyisipkan elemen “PT” (*Play Together*) di dalamnya. Seperti @***.pt atau @***_pt. Sedangkan untuk foto profil yang digunakan rata-rata adalah foto karakter game mereka. Meskipun sebenarnya tidak ada kewajiban bagi para pemain untuk menambahkan unsur “PT” tersebut, sedangkan foto profil yang mereka gunakan rata-rata adalah foto karakter game mereka. Meskipun begitu, ditemukan juga tidak semua pemain mengikuti pola tersebut, karena beberapa memilih username berdasarkan preferensi pribadi atau tujuan penggunaan akun yang lebih luas, seperti untuk konten game lain atau sebagai akun arsip foto. Keberadaan karakteristik ini dianggap memudahkan sekaligus menonjolkan bahwa akun tersebut khusus digunakan untuk aktivitas yang berkaitan dengan game *Play Together*.

Fenomena pembuatan akun Instagram khusus untuk bermain game ini memperlihatkan bagaimana pemain secara kreatif memisahkan ruang identitas mereka. Hal ini mendukung gagasan Saputri (2020) bahwa identitas virtual di Instagram bisa serupa atau justru berbeda dari identitas nyata. Beberapa informan memilih untuk mencantumkan elemen “PT” pada username mereka sebagai penanda keanggotaan dalam komunitas, sedangkan sebagian lainnya menggabungkan preferensi pribadi dengan identitas game, hal ini menunjukkan bahwa proses pembentukan identitas ini bersifat fleksibel dan personal.



Gambar 8. Bio akun Instagram dari para informan
 Sumber: Data primer, 2025

Pengisian bio pada akun Instagram para pemain *Play Together* bersifat sangat personal dan disesuaikan dengan preferensi masing-masing. Meskipun demikian, sebagian besar pemain tetap mencantumkan nama panggilan atau nickname mereka di bagian bio sebagai identitas. Isi bio sendiri sangat bervariasi, mulai dari kalimat atau kutipan

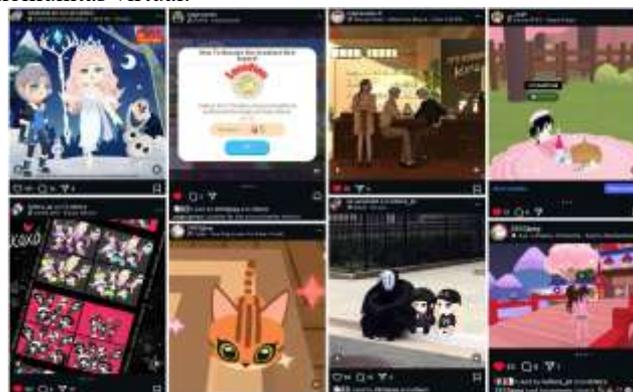
favorit, lagu yang disukai, tautan tertentu, hingga emoji-emoji yang dipilih untuk mempercantik tampilan bio tersebut. Selain itu, bagi para pemain yang tergabung dalam komunitas atau fams, biasanya mereka juga mencantumkan identitas keanggotaan mereka di bio sebagai bentuk pengakuan dan identifikasi komunitas.



Gambar 9. Macam-macam highlight Instagram yang digunakan oleh para informan
 Sumber: Data primer, 2025

Pemain *Play Together* juga memanfaatkan fitur highlight di Instagram sebagai media pengelolaan konten yang telah mereka unggah, baik di feeds maupun story. Model highlight yang umum ditemukan biasanya mengkategorikan berdasarkan berbagai kegiatan, seperti aktivitas bersama teman-teman, kegiatan bersama pasangan, pencapaian dalam permainan, hingga sorotan untuk game lain. Alasan penggunaan highlight beragam, salah satunya adalah untuk kepuasan diri, di mana para pemain dapat mengelompokkan atau meringkas postingan mereka menjadi sorotan yang berfungsi seperti album foto digital.

Penggunaan bio dan highlight Instagram ini juga mencerminkan bagaimana identitas virtual diperkaya dengan elemen-elemen personal, kutipan, dan penanda keanggotaan sebuah fams. Hal ini mendukung teori identitas sosial (Tajfel & Turner, 1986) yang menjelaskan bahwa individu membangun sense of belonging dengan mengidentifikasi diri ke dalam kelompok tertentu. Mencantumkan nama fams di bio menjadi salah satu bentuk pengakuan keanggotaan dan simbol in-group di dalam komunitas virtual.



Gambar 10. Macam-macam postingan feed dari Instagram informan
 Sumber: Data primer, 2025

Salah satu alasan utama pemain *Play Together* menggunakan akun Instagram khusus untuk game adalah untuk membagikan momen-momen mereka selama bermain. Unggahan yang dibagikan mayoritas berisi dokumentasi karakter mereka, momen kebersamaan dengan teman-teman di dalam game, serta pencapaian atau aktivitas yang mereka

anggap berkesan. Namun demikian, tidak terdapat aturan baku mengenai jenis konten yang harus diposting. Setiap pemain memiliki kebebasan dalam menentukan bentuk unggahan, baik berupa tangkapan layar (*screenshot*) secara langsung dari game maupun hasil editan melalui aplikasi pihak ketiga. Beberapa pemain juga memanfaatkan fitur collab post untuk menandai teman-teman mereka ketika melakukan kegiatan bersama. Hal ini mencerminkan bagaimana identitas virtual dibangun secara kolektif melalui interaksi yang terpublikasi di media sosial.

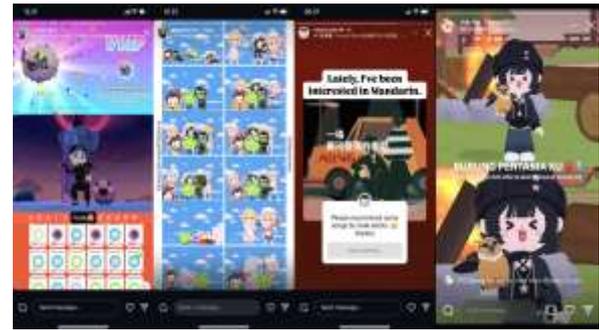
Bentuk aktivitas lainnya yang cukup menonjol dalam penggunaan Instagram oleh pemain *Play Together* adalah pembuatan dan penyebaran konten video berdurasi pendek. Umumnya, video ini berdurasi antara 15 hingga 30 detik, dan diunggah melalui fitur story maupun reels di Instagram. Video-video ini mencerminkan keterlibatan pemain dalam membangun narasi visual atas pengalaman bermain mereka, baik secara individual maupun bersama pemain lain.



Gambar 11. Contoh reels yang diunggah oleh beberapa pemain *Play Together*
Sumber: Data primer, 2025

Sebagian besar pemain mengakui bahwa mereka mendapatkan inspirasi dari konten-konten yang beredar di platform lain, terutama TikTok dan Instagram Reels, lalu mengadaptasinya ke dalam konteks permainan *Play Together*. Hal ini menunjukkan adanya praktik transmediasi, di mana budaya konten dari satu media diadaptasi dan dimodifikasi ke dalam platform serta medium yang berbeda. Selain fitur unggahan pada feed dan reels, pemain

Play Together juga aktif memanfaatkan fitur Instagram Story sebagai media untuk membagikan aktivitas mereka. Penggunaan story cenderung lebih fleksibel dan bersifat sementara karena hanya dapat diakses selama 24 jam. Hal ini memungkinkan para pemain untuk membagikan berbagai jenis konten tanpa tekanan estetika atau keharusan mempertahankan keselarasan tampilan sebagaimana biasanya diterapkan pada unggahan feed dan reels. Konten yang diunggah melalui story cukup beragam. Pemain biasanya membagikan dokumentasi karakter mereka, interaksi dengan teman dalam game, pencapaian tertentu seperti hasil gacha atau keberhasilan dalam suatu *event*, serta aktivitas harian mereka di dalam permainan. Selain itu, terdapat pula konten yang mencerminkan minat pribadi mereka di luar gim, seperti musik, hobi, atau kutipan yang mereka sukai.



Gambar 12. Contoh story yang diunggah oleh beberapa pemain *Play Together*
Sumber: Data primer, 2025

Banyak informan yang menggunakan story untuk membagikan momen yang lebih santai seperti aktivitas keseharian baik yang mereka lakukan sendiri maupun bersama teman, achievement, atau bahkan membagikan informasi-informasi terkini terkait *event* di dalam game. Temuan tersebut menunjukkan bagaimana para pemain memanfaatkan fitur Instagram, seperti feed, highlight, reels, dan lain-lain untuk mendokumentasikan momen-momen spesial, pencapaian, atau interaksi bersama teman. Fitur-fitur ini menjadikan Instagram sebagai album memori digital yang mendukung konstruksi identitas secara berkesinambungan. Ini konsisten dengan penelitian Herawati (2014) dan Sekarjati & Palupi (2023) yang menyebutkan bahwa pemain game online membangun identitas virtual mereka dengan tiga cara, yaitu dengan menampilkan persona baru, merefleksikan diri nyata melalui avatar, dan membangun identitas berdasarkan persepsi orang lain. Selain itu, budaya adaptasi konten dari platform lain dalam konteks *Play Together* juga menunjukkan adanya praktik transmediasi yang menegaskan dinamika pembentukan identitas virtual lintas media. Hal ini mendukung poin Nagy & Koles (2014) bahwa identitas virtual dipengaruhi interaksi sosial dan proses kreatif di ruang digital.

3. Selective Self-Presentation dan Context Collapse

Pemain *Play Together* tidak sekadar menggunakan Instagram untuk berinteraksi dan membentuk komunitas, tetapi juga untuk menampilkan identitas virtual mereka secara strategis. Proses ini menunjukkan bagaimana mereka terlibat dalam praktik selective self-presentation, yaitu upaya menampilkan sisi-sisi tertentu dari diri mereka dengan tujuan membentuk kesan yang diinginkan (Walther, 2007). Pemilihan konten, penyuntingan visual, segmentasi audiens, dan bahkan pembagian akun dilakukan sebagai bagian dari manajemen impresi yang terstruktur.

Banyak pemain menyadari bahwa akun Instagram khusus game memberi ruang ekspresi yang lebih bebas dibandingkan akun utama mereka. Akun ini memungkinkan mereka menampilkan sisi diri yang tidak dapat diekspresikan di ruang sosial yang lebih formal. Beberapa pemain merasa lebih nyaman membagikan hal-hal yang mereka sukai tanpa takut dihakimi, bahkan menjadikan akun game sebagai semacam second account untuk membagikan konten lucu dan ekspresif. Ada pula yang merasakan perbedaan suasana antara akun pribadi yang lebih serius dan terbatas karena tekanan profesional, dengan akun game yang terasa lebih leluasa.

Praktik ini mencerminkan adanya segmentasi diri yang dilakukan secara sadar, bukan dengan menciptakan identitas baru, melainkan memperkuat sisi-sisi kepribadian yang selama ini tertahan oleh norma sosial di dunia nyata. Beberapa pemain merasa dapat bersikap lebih terbuka, aktif, bahkan berbeda secara signifikan dari persona mereka di kehidupan sehari-hari. Identitas digital yang ditampilkan pun merupakan hasil dari proses seleksi diri yang mempertimbangkan konteks, audiens, dan media yang digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Hollenbaugh (2021) yang menunjukkan tiga faktor utama yang memoderasi Self-presentation, yaitu anonimitas, visibilitas, dan persistensi. Semakin tinggi anonimitas suatu platform, semakin besar kemungkinan pengguna untuk menampilkan identitas yang lebih ideal dibandingkan identitas aslinya. Sebaliknya, platform dengan visibilitas tinggi cenderung mendorong pengguna untuk lebih selektif dalam membagikan konten demi menjaga citra diri mereka.

Selain memisahkan akun pribadi dan akun game, para pemain juga membedakan ruang publik (*front stage*) dan ruang privat (*back stage*) dalam aktivitas di Instagram. Sebagian menggunakan fitur seperti Close Friends untuk membagikan konten personal ke audiens terbatas, sementara yang lain memilih menyampaikan hal-hal lebih intim melalui percakapan pribadi seperti chat atau DM. Meskipun pendekatannya berbeda, praktik ini menunjukkan bahwa pemain tetap melakukan selective self-presentation, dengan mengatur mana bagian dari diri mereka yang ingin ditampilkan secara terbuka dan mana yang disimpan untuk ruang privat.

Dalam praktiknya, banyak pemain *Play Together* menggunakan proses penyuntingan sebagai bagian dari strategi selective self-presentation. Konten yang akan diunggah sering kali diedit terlebih dahulu, tidak hanya untuk alasan estetika, tetapi juga sebagai bentuk kontrol naratif atas citra yang ingin ditampilkan. Beberapa pemain juga secara sadar memisahkan jenis konten berdasarkan fungsi platform, seperti story yang digunakan untuk membagikan momen secara lebih santai, sedangkan feed dengan konten yang dipilih dan diedit secara lebih hati-hati untuk menjaga kesan tertentu. Di sisi lain, selective self-presentation juga berperan sebagai sarana ekspresi emosional yang tidak mudah ditunjukkan di dunia nyata. Bagi sebagian pemain, mengelola akun Instagram game dan bermain *Play Together* menjadi bentuk perawatan diri di ruang virtual. Mereka secara konsisten meluangkan waktu untuk memperbarui konten, mengikuti *event*, dan menjaga keaktifan digital, yang mencerminkan keterikatan emosional serta keterlibatan afektif dalam membangun identitas virtual.

Namun, strategi selective self-presentation ini tidak lepas dari tantangan *context collapse*. Teori *context collapse* (Marwick & Boyd, 2011) menjelaskan bahwa pengguna media sosial sering menghadapi situasi di mana berbagai kelompok audiens seperti teman, keluarga, dan rekan kerja yang berkumpul dalam satu ruang media sosial, sehingga menyulitkan pengguna untuk menyesuaikan penampilan mereka pada satu jenis audiens saja.

Beberapa informan menyadari risiko ini dan secara strategis menerapkan berbagai cara untuk mengelola keruntuhan konteks tersebut. Hal ini selaras dengan penjelasan Duguay (2016) yang menyebutkan terdapat dua strategi utama untuk menghadapi realitas *context collapse*, yaitu penyesuaian

penampilan diri dan segmentasi audiens. Strategi penyesuaian penampilan diri terlihat melalui praktik self-censorship atau sensor diri. Beberapa pemain secara sadar memilah hal-hal yang akan diunggah, dan menahan diri untuk tidak membagikan aspek kehidupan tertentu agar tidak menimbulkan penilaian negatif dari audiens yang beragam.

Sementara itu strategi segmentasi audiens diterapkan melalui beberapa cara. Dalam komunitas *Play Together*, penggunaan fitur Close Friends di Instagram merupakan praktik yang cukup umum dilakukan oleh sebagian pemain untuk membagikan sisi yang lebih personal tanpa dilihat oleh audiens yang lebih luas. Di samping itu, banyak pemain memilih untuk tidak mengaitkan akun game dengan akun pribadi, atau sengaja membuat akun alternatif khusus untuk aktivitas game agar tetap terpisah dari lingkaran pertemanan di dunia nyata. Beberapa informan juga menceritakan bahwa mereka lebih nyaman membatasi siapa saja yang mengetahui akun game mereka, agar dapat lebih bebas mengekspresikan diri tanpa rasa takut dihakimi. Strategi ini mendukung poin Duguay mengenai pembatasan koneksi sosial serta penggunaan akun sekunder sebagai cara menjaga ruang ekspresi yang lebih autentik dan terkontrol.

Dengan demikian, temuan ini mendukung penjelasan Duguay bahwa individu menghadapi *context collapse* dengan menggabungkan sensor diri dan segmentasi audiens sesuai kebutuhan. Dalam komunitas *Play Together*, strategi ini memungkinkan pemain menjaga jarak aman antara identitas personal di dunia nyata dan identitas virtual di komunitas game, serta mengurangi risiko konflik sosial akibat bertemunya berbagai konteks dalam satu ruang digital.

4. Identitas Virtual Dalam Konteks Sosial

Setelah menelusuri proses pembentukan identitas virtual para pemain *Play Together*, penting untuk mengkaji bagaimana identitas tersebut berinteraksi dengan identitas sosial mereka dalam konteks dunia nyata. Identitas sosial mengacu pada bagaimana seseorang memandang dirinya berdasarkan keanggotaan dalam kelompok sosial tertentu (Tajfel & Turner, 1986), sedangkan identitas virtual adalah versi diri yang dikonstruksi melalui media digital, termasuk Instagram. Dalam realitas pemain *Play Together*, kedua identitas ini tidak selalu saling meneguhkan, kadang saling mendukung, tetapi juga bisa saling bertabrakan.

Sebagian besar pemain merasakan bahwa ruang digital memberi mereka kebebasan untuk mengekspresikan sisi diri yang sulit ditampilkan di kehidupan nyata. Identitas virtual di Instagram game menjadi ruang alternatif untuk menunjukkan gaya, ekspresi, atau kepribadian yang mungkin tidak diterima dalam konteks sosial offline. Beberapa pemain merasa lebih nyaman menampilkan persona yang nyentrik, santai, atau ekspresif karena lingkungan digital yang dianggap lebih suportif dan bebas dari penilaian. Bagi mereka yang harus menjaga citra profesional di dunia kerja, identitas virtual juga menjadi bentuk “kontra-wajah” dari peran sosial yang mereka jalani, sehingga menciptakan keseimbangan antara tuntutan sosial dan ekspresi personal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hariyono & Arviani (2024) yang menunjukkan pemain game membangun identitas virtualnya sebagai bentuk eksplorasi diri. Hal ini sejalan pula dengan penelitian Yoanita et al. (2022) yang mengemukakan karakteristik generasi Z

dalam menggunakan akun utama dan akun kedua, di mana mereka menggunakan akun utama untuk membangun citra yang lebih ideal dan profesional, sedangkan akun kedua menjadi ruang yang lebih bebas untuk mengekspresikan sisi autentik mereka.

Bagi sebagian pemain, identitas virtual tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri di ruang digital, tetapi juga membawa dampak nyata dalam kehidupan sosial mereka. Pengalaman berinteraksi dalam komunitas game yang suportif dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong perubahan positif dalam cara mereka memandang diri sendiri. Identitas yang awalnya hanya tampil di dunia virtual, perlahan memengaruhi kepribadian dan keberanian mereka dalam menghadapi situasi sosial di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa identitas virtual yang dibangun dapat mencerminkan versi ideal dari diri pemain. Tingkat imersi dalam dunia digital turut memengaruhi sejauh mana pemain merasa terhubung dengan identitas virtual tersebut, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak psikologis positif, termasuk peningkatan rasa percaya diri dan kesejahteraan emosional. Ini sejalan dengan penelitian Akhmad (2024) yang menyatakan bahwa identitas digital yang dikonstruksi oleh generasi Z melalui akun kedua di Instagram memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai aspek diri mereka.

Namun tidak semua dampaknya bersifat afirmatif. Beberapa pemain merasakan adanya pergeseran dalam kehidupan sosial mereka, seperti berkurangnya interaksi dengan teman di dunia nyata atau munculnya pengaruh gaya komunikasi dari ruang virtual ke kehidupan sehari-hari. Namun di sisi lain, identitas virtual juga memperluas relasi sosial lintas geografis membuat sebagian pemain bahkan menjalin pertemanan dan hubungan yang berlanjut hingga pertemuan secara langsung di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa batas antara ruang digital dan kehidupan sehari-hari menjadi semakin cair.

Interaksi di komunitas game juga membawa pengaruh terhadap pandangan sosial pemain. Paparan terhadap berbagai ekspresi diri di media sosial membuat beberapa pemain menjadi lebih terbuka dan empatik dalam memahami perbedaan. Mereka mengakui adanya pemahaman baru tentang keberagaman berkat interaksi di komunitas digital ini. Meskipun begitu, sebagian pemain tidak sepenuhnya merasakan perubahan besar. Beberapa informan menyebut bahwa aktivitas game hanya menjadi pengisi waktu luang, dan tidak memengaruhi kehidupan profesional mereka secara signifikan. Namun demikian, tetap terlihat adanya kebiasaan baru, seperti menyisihkan waktu khusus untuk bermain atau memperbarui akun game, yang menunjukkan bahwa identitas virtual telah menjadi bagian dari rutinitas sosial mereka.

Dari keseluruhan data, terlihat bahwa identitas virtual yang dibangun pemain *Play Together* tidak hanya menjadi “topeng” digital, melainkan juga alat reflektif untuk memahami dan mengembangkan diri dalam konteks sosial yang lebih luas. Bagi sebagian pemain, identitas virtual berfungsi sebagai ruang aman untuk menyalurkan sisi kepribadian yang terbatas dalam dunia nyata. Bagi yang lain, ia menjadi jembatan menuju relasi yang lebih luas dan terbuka. Dengan kata lain, dunia virtual bukan hanya tempat pelarian, melainkan juga ruang tumbuh dan

transformasi sosial. Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian (Sekarjati & Palupi, 2023) yang menemukan bahwa identitas virtual dibentuk bukan hanya untuk representasi diri, tetapi juga sebagai strategi sosial untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi komunitas digital. Dalam konteks pemain *Play Together*, identitas virtual yang dibangun di Instagram juga menunjukkan fungsi serupa, di mana pemain menampilkan sisi diri tertentu untuk diterima dalam komunitas game, sekaligus mengekspresikan kepribadian yang sulit mereka tunjukkan di dunia nyata. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hariyono & Arviani (2024) mengenai konstruksi identitas virtual di GTA V RP yang berfungsi sebagai sarana eksplorasi peran dan pengalaman di luar kehidupan sehari-hari. Namun, berbeda dengan penelitian tersebut yang menekankan pembentukan identitas di dalam game, penelitian ini menunjukkan bagaimana identitas virtual tersebut dilanjutkan dan diperkuat melalui media sosial, khususnya Instagram, sehingga menjadi bagian dari keseharian pemain baik di ruang virtual maupun di kehidupan sosial mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Instagram memainkan peran penting sebagai ruang komunitas virtual bagi para pemain *Play Together* khususnya untuk Generasi Z. Pada mulanya, platform ini hanya dimanfaatkan sebagai sumber informasi terkait pembaruan dan aktivitas dalam game, namun kemudian berkembang menjadi ruang sosial yang aktif, memungkinkan para pemain saling berinteraksi, menjalin pertemanan, dan membangun kelompok, baik dalam lingkup kecil maupun komunitas besar seperti *fams*. Melalui Instagram, hubungan sosial antarpemain dapat melampaui batas geografis, membentuk rasa kebersamaan, serta mendukung berbagai kegiatan kolaboratif yang menghidupkan komunitas di luar ruang permainan.

Selain berfungsi sebagai media interaksi, Instagram juga menjadi sarana utama pembentukan identitas virtual. Para pemain dengan sengaja membangun dan menampilkan persona digital yang seringkali berbeda dengan identitas sosial mereka di dunia nyata. Hal ini diwujudkan melalui pemilihan nama akun, pengaturan bio, pengelolaan konten di feed, reels, story, hingga highlight. Identitas virtual yang ditampilkan bukan sekadar bentuk pelarian, melainkan menjadi ruang ekspresi diri yang memberikan kebebasan bagi pemain untuk menonjolkan sisi kepribadian yang mungkin tidak dapat diekspresikan di kehidupan sehari-hari.

Dalam proses menampilkan identitas virtual tersebut, pemain menerapkan strategi penampilan diri secara selektif, antara lain dengan cara menyunting konten, memilah informasi yang akan dibagikan, serta membagi ruang publik dan privat melalui pembatasan jenis konten dan pengaturan akun. Langkah ini menjadi bentuk pengelolaan diri untuk menyesuaikan kesan yang ingin ditampilkan kepada audiens, sekaligus sebagai upaya menghindari kemungkinan terjadinya percampuran konteks audiens yang beragam dalam satu ruang media sosial. Lebih jauh, identitas virtual yang dibentuk melalui aktivitas di Instagram memiliki hubungan yang dinamis dengan identitas sosial di dunia nyata. Bagi sebagian pemain, identitas virtual menjadi sarana untuk

mengeksplorasi dan mengekspresikan sisi diri yang terbatas oleh tuntutan sosial sehari-hari, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan membuka peluang relasi sosial baru. Namun demikian, bagi sebagian lainnya, aktivitas ini lebih dimaknai sebagai hiburan dan pengisi waktu luang, tanpa membawa pengaruh signifikan terhadap kehidupan profesional mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Instagram bukan hanya sekadar media pendukung game *Play Together*, tetapi juga menjadi jembatan penting yang menghubungkan dunia virtual dengan realitas sosial para pemainnya. Media sosial berperan memperluas ruang interaksi, mendukung pembentukan komunitas yang dinamis, membuka peluang aktivitas kreatif dan ekonomi, serta menyediakan ruang bagi pemain untuk merumuskan dan menegosiasikan identitas virtual yang beriringan dengan identitas sosial mereka di kehidupan nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan kekuatan yang diberikan sepanjang proses penelitian ini. Saya juga berterima kasih kepada diri saya sendiri karena telah berusaha konsisten dan tidak menyerah dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada orang tua atas doa dan dukungan yang tidak pernah putus, serta kepada Ibu Augustin Mustika C., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi arahan, dan menemani proses ini dengan penuh kesabaran. Saya juga berterima kasih kepada teman-teman, baik di rumah, di lingkungan perkuliahan, dan teman-teman dari komunitas game, yang selalu memberi semangat dan dukungan moral. Tak lupa, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para informan yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi cerita, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Terakhir, saya menyampaikan terima kasih kepada tim publikasi Jurnal Kanal atas bantuan dan kesempatannya dalam memfasilitasi proses penerbitan artikel ini.

REFERENSI

- Duguay, S. (2016). "He Has a Way Gayer Facebook Than i Do": Investigating Sexual Identity Disclosure and Context Collapse on a Social Networking Site. *New Media & Society*, 18(6), 891–907. <https://doi.org/10.1177/1461444814549930>
- Gabarnet, A., Montesano, A., & Feixas, G. (2022). Virtual-self Identity Construal in Online Video Games: A Repertory Grid Study Protocol. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 40(1), 9–21. <https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.9-21>
- Hariyono, M. B., & Arviani, H. (2024). *Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride dalam Dunia Virtual Grand Theft Auto V Roleplay* (Vol. 7, Issue 10). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Herawati, E. (2014). *Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game Online: Studi pada Para Pemain Game Online dalam Membentuk Realitas Dan Komunitas Virtual* (Vol. 5, Issue 1).
- Hine, C. (2012). The Virtual Objects of Ethnography. In *Virtual Ethnography*. <https://doi.org/10.4135/9780857020277.n3>
- Hollenbaugh, E. E. (2021). Self-Presentation in Social Media: Review and Research Opportunities. *Review of Communication Research*, 9, 80–98. <https://doi.org/10.12840/ISSN.2255-4165.027>
- Marwick, A. E., & Boyd, D. (2011). I Tweet Honestly, I Tweet Passionately: Twitter Users, Context Collapse, and The Imagined Audience. *New Media and Society*, 13(1), 114–133. <https://doi.org/10.1177/1461444810365313>
- Moleong. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, April 2021.
- Muhammad Al-Khahfi Akhmad. (2024). *Konstruksi Identitas Digital Gen-Z Pengguna Second Account Instagram di Kota Makassar Construction of Gen-Z Digital Identity on Second Account Instagram in Makassar City*.
- Nagy, P., & Koles, B. (2014). The Digital Transformation of Human Identity. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20(3), 276–292. <https://doi.org/10.1177/1354856514531532>
- Nasrullah, R. (2017). Blogger dan Digital Word of Mouth: Getok Tular Digital ala Blogger dalam Komunikasi Pemasaran di Media Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(1). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.1.1>
- Piliang, Y. A. (2012). *MASYARAKAT INFORMASI DAN DIGITAL*.
- Pradhana, Y. (2021). Utilization of Virtual Community as a Communication Media for Pokemon Go Game Group (JPR) Using Social Media. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 200. <https://doi.org/10.24912/jk.v13i2.9935>
- Riyan Maulana, M. (2024). Eksplorasi Motivasi Bermain Game pada Generasi Z: Pendekatan Etnografi Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach. In *JICOMP: Journal of Informatics and Computer* (Vol. 1, Issue 2).
- Saputri, V. S. (2020). Konstruksi Identitas Diri Virtual melalui Instagram (Studi pada Mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2015 Universitas Muhammadiyah Surakarta). In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2018). *Generation Z A Century in the Making*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429442476>
- Sekarjati, R., & Palupi, ; (2023). *Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto elalui Avatar*.
- Sufah, I. F., Kusumastuti, N., & Satrio, N. A. (2023). Discord sebagai Sarana bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Prosiding Seminar Nasional*, 509–521.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). The Social Identity Theory of Intergroup Behaviour. In (Eds), (Pp.). In *Psychology of Intergroup Relations*.
- Twenge, J. M. (2017). The Impact of Technology and Social Media on Generation Z. *Journal of Adolescence*.
- Walther, J. B. (2007). Selective Self-Presentation in Computer-Mediated Communication: Hyperpersonal Dimensions of Technology, Language, and Cognition. *Computers in Human Behavior*, 23(5), 2538–2557. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.05.002>
- Yoanita, D., Chertian, V. G., & Ayudia, P. D. (2022). Understanding Gen Z's Online Self-Presentation on Multiple Instagram Accounts. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 6(2),

603–616. <https://doi.org/10.25139/jsk.v6i2.4922>

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest. Copyright © Oidhia Laura dan Augustin Mustika Chairil. This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution](#)

[License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.